

# SOFTWARE REQUIREMENTS SPECIFICATION

**Universidad Nacional de Río Cuarto**  
Facultad de Ciencias Exactas, Fco.-Qcas. y Naturales  
Departamento de Computación  
Análisis y Diseño de Sistemas (3303)  
Año 2019

# Software Requirements Specification

2019 | PREGUNTADOS | versión  
1.0

## TEAMWORK

**Alvarez, Yanina** - [yanialva2009@hotmail.com](mailto:yanialva2009@hotmail.com)

**Barrios, Alejandro** - [barriosalejandro792@gmail.com](mailto:barriosalejandro792@gmail.com)

**Gaspero, Maximiliano** - [maxigaspero@gmail.com](mailto:maxigaspero@gmail.com)

# SOFTWARE REQUIREMENTS SPECIFICATION

## Registro de Cambios

Versión	Propósito	Fecha
1.0	Carga del descripción del problema. Carga de requerimientos funcionales.	23/4/19

# SOFTWARE REQUIREMENTS SPECIFICATION

## **Tabla de Contenidos**

1. Introducción.....	4
1.1 Propósito.....	4
1.2 Ámbito del Sistema.....	4
2.Descripción general.....	4
2.3 Usuarios.....	4
3.Requisitos Específicos.....	4
3.2 Requerimientos Funcionales.....	4
3.2.1 Creación de un usuario.....	4
3.2.2 Carga de preguntas.....	4
3.2.3 Modificación de preguntas.....	5
3.2.4 Eliminación de preguntas.....	5
3.2.5 Carga de respuestas.....	5
3.2.6 Modificación de respuestas.....	5
6.Diagramas.....	5
6.1 Diagrama de Clases.....	6

# **SOFTWARE REQUIREMENTS SPECIFICATION**

## **1 Introducción**

### **1.1 Propósito**

Para solucionar esta problemática, se realizara un sistema que tiene como objetivo permitirle a los estudiantes reafirmar sus conocimientos de manera dinámica y lúdica.

### **1.2 Ámbito del sistema**

En el ámbito académico de la Universidad Nacional De Rio Cuarto, dentro del marco de la materia Análisis y Diseño de Sistemas, se desarrollara un software en base a la problemática actual que presentaron los docentes de la materia Clínica de la Facultad de Agronomía y Veterinaria. Según observaciones realizadas por los docentes, sus alumnos a menudo fallan a la hora de aplicar los conocimientos adquiridos con anterioridad. Con dicho software se espera que los alumnos logren volver a recordar los conocimientos necesarios para poder cursar la materia Clínica.

## **2 Descripción general**

El sistema que se desarrollara se podrá utilizar como una aplicación móvil, en donde un alumno o graduado de la carrera de veterinaria, deberá registrarse con su nombre, apellido y año en que se encuentra cursando (en el caso que sea alumno). Una vez hecho estos pasos, podrá ingresar al juego, en donde deberá elegir una categoría y responder una serie de preguntas por las cuales, si las responde correctamente, ira subiendo de nivel dentro de la categoría en la que se encuentra.

### **2.3 Usuarios**

Alumnos, Egresados y Docentes de clínica.

## **3. Requisitos Específicos**

### **3.2 Requerimientos Funcionales**

#### **3.2.1 Creación de un usuario.**

<b>ID</b>	RequisitoFuncion1
<b>Descripción</b>	El sistema debe permitir que una persona se registra dentro del sistema.

#### **3.2.2 Carga de preguntas**

<b>ID</b>	RequisitoFuncion2
<b>Descripción</b>	El sistema debe permitirle al administrador que cargue preguntas en la base de datos.

## SOFTWARE REQUIREMENTS SPECIFICATION

### *3.2.3 Modificación de preguntas*

<b>ID</b>	RequisitoFuncion3
<b>Descripción</b>	El sistema deberá permitir que el administrador busque una pregunta para ver si se encuentra cargada o no. Y en caso de estar modificar la misma, si así lo desea.

### *3.2.4 Eliminación de preguntas*

<b>ID</b>	RequisitoFuncion4
<b>Descripción</b>	El sistema debe permitirle al administrador eliminar una pregunta, solo en caso de que la misma se encuentre cargada.

### *3.2.5 Carga de respuestas*

<b>ID</b>	RequisitoFuncion5
<b>Descripción</b>	El sistema debe lograr que el administrador cargue respuestas asociada a una pregunta, solo si la pregunta se encuentra cargada.

### *3.2.6 Modificación de respuestas*

<b>ID</b>	RequisitoFuncion6
<b>Descripción</b>	El sistema debe lograr que el administrador modifique el contenido de una respuesta.

